Рыцарь Ордена

доблестный, религиозный, бескомпромиссный, высокомерный

Ты рыцарь Ордена, ты поклялся верно служить Ордену и святой Церкви. Ты поклялся, что будишь искоренять зло в любом виде, карать еретиков и убивать колдунов. Ты обещал никогда не отступать перед опасностью, какой бы ужасной она ни была. Ты поклялся защищать всех правоверных людей и следовать кодексу чести: ни словом, ни делом не опозорить Орден и своих братьев по оружию. Ты был уверен, что готов к любым невзгодам, пока судьба не занесла тебя на Темные болота. Увиденные зверства и сверхъестественные ужасы затуманивают взор. Безразличие, алчность и подлость людей погружают твое сердце во Тьму. И с каждым днем ты все сильнее и сильнее ощущаешь, что сам превращаешься в чудовище, с которым когда-то поклялся сражаться не жалея ни капли крови.

Имя (См. Имена и черты)

Внешность

Черты характера Выбери хорошую и плохую (См. Имена и черты)

Темная Цель Что ты ищешь на болотах? Власть? Ответы? Искупление? …?

Темная Страсть В чем твоя слабость? Выпивка? Азартные игры? …?

Темная Предыстория Почему ты бежал и скрываешься на болотах?

Контакт Кто тебя ждет из экспедиций в городе? Ребенок? Любимая? Друг? …?

Распредели	Макс	Текущее	Ходы
Стать			Схватка, Запугивание, При смерти
Прыть			Скрытность, Разведка, Скрытая атака, Добыть продовольствие
Нрав			Купить или продать, Переговоры, Обман, Слухи и связи
Ум			Знания, Восприятие, Учет припасов, Поиск пути, Первая помощь

	Макс	Текущее	Состояние
Жизнь	6+Стать		Ранен (<4)
Воля	2+Нрав		Сломлен (<4)
Ноша	5+Стать	Учитывай вес предметов, Запасов, дукатов и провианта	Перегружен (>Макс)
Запасы	10	10 5 Запасы =Вес 1	Иссякли (<4)
Тьма	10	0 Последствия при 2,4,6,8,10	Отмечен Тьмой (>5)

Уровень 1

Опыт 10 опыта = новый уровень

0

Судьба Макс 5

2

Хар	Куб
1-2	d4
3-4	d6
5-6	d8
7-8	d10
9-10	d12



Начальное снаряжение

У тебя есть твое **Фамильное оружие** (см. сл. страницу)
и **Бригантина** (Средний доспех, Броня 2, Проблемное (шумит), Вес 3).
Еще **испытай d6: 6+** Выбери 3, **3-5** Выбери 2, **1-2** Выбери только 1.

- ***Клевец***: *1р, d6, бб2, Стать, Рядом, Проблемное (застревает), Вес 2.*
- ***Мизерикорд*** *(кинжал для добивания): 1р, d4, бб1, Прыть, Вплотную, Вес 1.*
- ***Хербат*** *(метательный топор): 1р, d6, Стать, Недалеко, Вес 2.*
- ***Охотничий самострел***: *2р, d8, бб1, Прыть, Далеко, Перезарядка, Вес 2.*
- ***Щит с гербом***: *+ 1 Брони, Проблемное (громоздкий), Статусный, Вес 2.*
- ***Доспехи Ордена*** *(заменяют Бригантину): Тяжелый доспех, Броня 3, штраф к Прыти, Проблемное (громоздкие, шумят), Вес 4.*

Инвентарь

Название	Вес	Свойства
Провиант	1	5 Рационов = Вес 1 ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐
Дукаты	0	10 дукатов = Вес 1 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Снадобье св. Луки	0.5	Восстанавливает 1 Волю и 2 очка Жизни, но отнимает 1 очко случайной характеристики.

Начальные ходы

Дар Церкви - ты можешь использовать ход **На крайний случай**, чтобы получить одну порцию Снадобья св. Луки (см. свой инвентарь).

Дворянин - власти, рыцари, магнаты и шляхта относятся к тебе как к равному. При разговоре с ними **потратить 1 Волю**, чтобы **Создать пренмущество** (считай, что у тебя 6+, и не плати цену) для **Переговоров** или **Восприятия**.

Фамильное оружие – Выбери свое фамильное оружие:
- **Рыцарский меч**: 1р, d8, Стать, Рядом, Парирование, Статусный, Вес 2.
- **Руническая секира**: 1р, d8, бб1, Стать, Рядом, Магический, Вес 2.
- **Кровавый моргенштерн**: 2р, d10, бб1, Стать, Рядом, Мощный, Вес 3.
- **Алебарда**: 2р, d10, Стать, На дистанции, Проблемная (громоздкая), Вес 3.

Ты всегда держишь свое фамильное оружие при себе и наготове.
Выбери еще особое свойство:
Выковано на погибель врагов. Выбери один тип мистических существ: нежить, русалки, демоны, духи, … Оружие наносит +1 урона по ним, и светится, если они рядом.
В нем живут духи. Ты можешь всегда спросить у них совета. Выбери 2 сферы знаний духов: история, религия, чудовища, география, нежить, …
Ты можешь спросить у духов совета в рамках их сфер знаний: используй ходы **Знания** и **Восприятие** (только для ситуации) и бросай на них d8.
Имя оружия и внешний вид:

Слуга (ход спутника) - Выбери своего верного слугу (действует как наемник):
- Оруженосец: Верность 6, Сноровка 5, Жизнь 10, Цена 3, Ноша 3,
Навыки (выбери 2): Схватка, При смерти, Стоять на страже, Запугивание.
Оружие: Секира или булава (d8, бб1, рядом). Броня 2 (легкий доспех и щит).
- Монах: Верность 5, Сноровка 6, Жизнь 6, Цена 3, Ноша 5,
Навыки (выбери 3): Знания (2 сферы), Первая помощь, Переговоры, Учет припасов. Оружие: дорожный посох (d6, рядом). Броня 0.
- Пройдоха: Верность 4, Сноровка 5, Жизнь 8, Цена 3, Ноша 4,
Навыки (выбери 3): Разведка, Скрытый удар, Обман, Незаметность, Добыть продовольствие. Оружие: короткий меч (d6, рядом, парирование), арбалет (d8, бб1, далеко, перезарядка). Броня 1 (легкий доспех).
Имя слуги и внешность:
Черты слуги (выбери 2):

Новые ходы

Наложение рук (ход на привале) - **Потратить 1 Волю**, чтобы восстановить себе или союзнику d4 очка Жизни.

Я - меч во тьме! (1 раз за бой) - Ты восстанавливаешь 1 Волю, когда, защищая свою веру, убиваешь чудовище или слугу Тьмы.
Если ты **Проклятый рыцарь**, то этот ход срабатывает когда ты убиваешь воина Церкви или другого рыцаря Ордена.

Кровь за кровь - Пока Ранен, ты получаешь бонус на боевые ходы.

Щитоносец - Твой щит считается оружием: 1р, d6, Рядом/Вплотную, Мощное. Также когда ты выбираешь **Защита** на ходе **Схватка**, если прикрываешься щитом, то получаешь +1 Брони дополнительно.

Сокрушение - В ближнем бою при ходе **Схватка** на 10+ нанеси урон дважды.

Темный ход

(ты получаешь этот ход, если умер будучи Отмеченным Тьмой, в полночь ты поднимаешься из мертвых)

Проклятый рыцарь - **Ты теперь холоден как камень** - ты получаешь бонус на любые ходы от Воли и +1 к Броне.
Также ты получаешь свойство Проблемный: твои доспехи срастаются с телом, покрываются древними рунами и колдовскими письменами, болотной тиной и лозой, голос становится низким и могильным, глаза - черными и без зрачка, …
Также **Наложение рук**, теперь тратит Волю того, кого исцеляет.
Твое фамильное оружие становится проклятым, ужасающим и магическим. Если ты убиваешь им разумного противника, то оно поглощает душу жертвы. Оружие может вмещать **максимум 3 души**. Потрать 1 душу, чтобы:
- Получить от нее правдивый ответ - как будто сделал ход **Знания** на 6+.
- Напугать противника - **Создай преимущество** на 6+ и не плати цену.
- Восстановить себе 1d8 очков Жизни, но потерять 1 Волю.

Если ты опять умираешь, но твое проклятое оружие цело, то ты получаешь все 3 проблемы из списка хода **При смерти** и снова возвращаешься из мертвых в полночь.